



QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KUBOGI

Counter Strike 2 – Негізгі ережелер

2024 ЖЫЛ



1. Жалпы ережелер.

1.1. Турнирден ұтып алынған жүлдені төлеу турнир аяқталғаннан кейін 60 жұмыс күні ішінде жүргізіледі. Нақты аяқталуы "QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŪ KUBOGI" турнирлер сериясының аяқталуы болып табылады.

*Кез-келген ұтыстарға (кұны 5 АЕК-тен аспайтын тауардан басқа) салық салынады, сондықтан қолданыстағы заңнамаға сәйкес, сіз 2024 жылы ҚР резиденттері үшін 10% - ды құрайтын ЖТС шегерілген мөлшердегі ұтыс аласыз.

1.2. Жұлделі орындарға ие болған қатысушылар жеке басын куәландыратын құжаттардың және банк атауы көрсетілген дербес шоттың (Iban) фотосуреттерін/скан нұсқаларын ұсынуы керек. Жұлделі орынға ие болған әрбір команданың капитаны қажетті деректерді бір папкада ұсынып, QCF өкілінің электрондық поштасына жіберуі керек. Егер қандай да бір деректер жетіспесе, жүлде бүкіл командаға төленбейді. Егер жүлдені үшінші тұлғаға (16 жасқа толмаған ойыншылар үшін ата-аналары немесе нотариус куәландырған сенімхат негізінде) есептеу қажет болса, онда сол адамның құжаттарының скан нұсқаларын және қатысушыдан өтінішті ұсыну маңызды.

1.3. Турнирге Қазақстан Республикасының тұрғындары болып табылатын 14 жасқа толған жеке тұлғалар (ҚР азаматтары, тұруға ықтиярхаты бар ҚР тұрғындары) қатыса алады.

1.4. Финалистерді тасымалдауға және олардың тұруына кететін барлық шығындарды осы іс-шараны ұйымдастырушы өз мойнына алады. Турнирдің финалдық кезеңі өтетін жерге дейін тасымалдау үшін ақы төлеу Қазақстан Республикасының шегінде ғана жүзеге асырылады.

1.5. Ойыншыны ауыстыру. Негізгі құрамның 5 (бес) ойыншысын және қосалқы құрамның 1 (бір) ойыншысын тіркеуге рұқсат етіледі. Турнирдің келесі кезеңіне сәтті өту кезінде команданың құрамы өзгеріссіз қалуы керек. Турнир басталғаннан кейін ойыншыны ауыстыруды қосуға тыйым салынған.

1.6. Турнир әкімшілігі осы турнирдің ережелеріне өз қалауы бойынша толықтырулар және өзгертулер енгізу құқығын өзіне қалдырады.

1.7. Қатысушы командалар турнирдің барлық ережелерімен автоматты түрде келіседі. Ережеде көрсетілмеген жағдайларға қатысты кез келген дауларды турнир төрешілері өз қалауы бойынша шешетін болады.



1.8. Никнейм, аватарка, тегтер мен команда атаулары қатаң түрде цензура шеңберінде болуы тиіс және құрамында қорлайтын, арандатушылық сөздер болмауы керек. Кері жағдайда командаға/ойыншыға турнирден шеттетілгенге дейін қарсы шаралар қолданылуы мүмкін.

1.9. Қорытынды шешімдерді төрешілер комиссиясы шығарады және ол шешімдерге [Discord](#) чатында шағымдануға болады. Төрешінің түпкілікті шешімі шағымдануға жатпайды.

1.10. Турнир барысында әкімшілік жаңалықтар мен бейнелерді жасаушы болып табылады. Турнирге қатысатын командалар өздерінің логотипін, фотосуреттерін және ойыншылар туралы ақпаратты шолулар мен басқа контент жасау мақсатында пайдалану құқығын береді.

1.11. Байланыс. Әр команданың капитаны [Discord](#) серверінде болып, турнир аяқталғанға дейін одан шықпауы керек. Барлық ұйымдастырушылық және даулы мәселелер [Discord](#)-та турнир төрешісімен хабарламалар алмасу арқылы шешіледі. Команда тарапынан матчтарды ұйымдастыру мен даулы жағдайлар бойынша коммуникацияны тек команданың капитаны, менеджері немесе жаттықтырушысы жүргізеді. Жағдайды мүмкіндігінше тез шешу үшін мәселенің сипаттамасы мәселенің өзіне байланысты матчқа және/немесе командаға сілтеме жасай отырып, бір хабарламада конструктивті түрде құрылуы керек.

1.11.1. Егер VAC-Ban' бар ойыншы анықталса, ойыншы турнирден шеттетіліп, команда техникалық жеңіліске ұшырайды.

1.11.2. Турнирдің кез келген кезеңінде ережелердің кез келгенін бұзған команда анықталған жағдайда, осы команданың қатысуымен өткен барлық матчтар қайта ойнатуға жатпайды.

1.11.3 Тек Prime мәртебесіне ие болған ойыншылар турнирге қатысуға рұқсат етіледі.

1.12. Бұрын ESEA және Faceit ойын платформаларында бөгде бағдарламаларды (читтерді) пайдаланғаны үшін бан алған ойыншыларға турнирге қатысуға рұқсат етілмейді. Егер бөгде ойын платформаларында бан алған ойыншы анықталса, ойыншы турнирден шеттетіліп, команда техникалық жеңіліске ұшырайды.

1.13. Барлық шағымдардың дәлелді негізі болуы шарт. Атап айтқанда, скриншоттарды пайдалану керек. Скриншоттарсыз шағымдар қабылданбайды.

2. Турнир туралы ақпарат.



2.1. Турнир 3 кезеңге бөлінген - Онлайн біліктіліктер (1-кезең), Плей-офф кезеңі (2-кезең), LAN-финал (3-кезең).

2.1.1. № 1 кезең – онлайн біліктіліктер. Барлық кезең ішінде 2 бөлек біліктілік өткізілетін болады. Формат: Single Elimination, жүйе: Bo1, Bo1 біліктілік жартылай финалы. Іріктеу тәуелсіз біліктіліктерден тұрады. 2 (екі) біліктілік қорытындысы бойынша екінші кезеңге өтетін 4 мықты команда анықталады.

2.1.2. № 2 кезең – Плей-офф кезеңі. Командалар матчқа белгіленген уақытта келуі керек. Ойындар Bo1, Double Robin форматында өтеді.

2.1.3. Жеңіске жеткен матчтардың саны бірдей болған жағдайда, жеңімпаз жеңген раундтардың саны бойынша анықталады.

2.1.4. Ұтқан және ұтылған раундтар арасында бірдей айырмашылық болған жағдайда, жеке кездесулер бойынша.

2.1.5. Егер команда матчқа қатыспайтын болса немесе келмесе, оған айыппұл салынып, барлық QCF турнирлерінен 6 ай бойы қатысуына тыйым салынады, команда бірінші тағайындалған матчты өткізіп алған жағдайда да турнирге жіберілмейді.

2.1.6. Матчқа қатыспаған немесе келмеген жағдайда, қарсылас командаға жеңіс үшін 1 (бір) ұпай беріледі.

2.1.7. № 3 кезең - LAN-финал. Біліктілік финалының қорытындысы бойынша үздік 2 команда Bo3 форматында чемпион атағына таласады.

3. Матч өткізу.

3.1. Турнир ұйымдастырушылары матчтарды өткізу үшін серверлерді ұсынады. esports-cup.qcf.kz сайтында тіркелу қажет.

3.1.1. Матчты бастау үшін барлық ойыншылар ортақ чатқа !ready деп жазуы керек.

3.1.2. Матчты тактикалық кідірту үшін ортақ чатқа !raise деп жазу керек.

3.1.3. Матчты кідірістен алып тастау үшін екі команда да ортақ чатқа !unraise деп жазуы керек.

3.1.4. Егер раунд басталғаннан кейін техникалық мәселелер туындаса екі команданың капитандары ортақ чатқа !tech деп жазуы керек, техникалық мәселелер



шешілгеннен кейін, матчты жалғастыру үшін ортақ чатқа !unprause деп жазуы керек. Техникалық үзіліс 10 минуттан аспауы мүмкін.

3.1.5. Пышақты раундтан кейін жақты таңдауға арналған командалар - !stay: пышақты раундтан кейін жақта қалу, !switch: пышақты раундтан кейін жақты ауыстыру.

3.2. Ашық онлайн біліктілік ойын серверлерінің ресми орны - Қазақстан.

3.4. Серверге келу. Командалар матчқа белгіленген уақытта келуі керек. Командалардың 15 минуттан артық кешігуіне жол беріледі. Матч басталғаннан кейін 15 минут ішінде командалардың бірінің екі немесе одан да көп ойыншылары келмеген жағдайда, екі немесе одан да көп ойыншысы келмеген команда техникалық жеңіліске ұшырайды. Қарсылас командасының капитанымен диалогтың растаушы скриншотын жасау керек, скриншотта уақыт көрінуі тиіс. Сондай-ақ, серверден ойыншылардың келмегенін растайтын скриншот түсіру керек.

3.4.1. Топтық кезеңдегі бірінші матчқа команда келмеген жағдайда (Формат – Swiss немесе Round Robin) команда турнирден шеттетіледі.

3.5. Матч кезінде, егер қосалқы ойыншы команда құрамында алдын-ала тіркеліп, өтінімде көрсетілген болса (ең көп дегенде ауыстырылатын бір ойыншы), ойыншыны ауыстыруға рұқсат етіледі.

3.6. Турнирдің ресми карталарының тізімі: de_inferno, de_mirage, de_ancient, de_nuke, de_dust2, de_anubis, de_vertigo

3.7. Карталарды анықтау тәртібі. Ойын картасы матч басталмас бұрын сызып тастау әдісімен анықталады. Сызып тастау реті кездейсоқ анықталады немесе топ бойынша жоғары тұрған команда картаны бірінші болып сызып тастайды, содан соң картаны басқа команда сызып тастайды және осылайша кезек-кезекпен.

Во1 сериясы үшін карталарды сызып тастау тәртібінің мысалы:

- А командасы de_inferno - ны банға жібереді
- В командасы de_nuke - ті банға жібереді
- А командасы de_mirage - ты банға жібереді
- В командасы de_dust2 - ты банға жібереді
- А командасы de_anubis - ті банға жібереді



- В командасы de_ vertigo - ны банға жібереді

Нәтижесінде матч de_ ancient картасында өтеді

Во3 сериясы үшін карталарды сызып тастау тәртібінің мысалы:

- А командасы de_ inferno - ны банға жібереді
- Б командасы de_ nuke - ті банға жібереді
- А командасы de_ mirage - ге pick әрекетін қолданады
- Б командасы de_ dust2 - қа pick әрекетін қолданады
- А командасы de_ anubis - ті банға жібереді
- Б командасы de_ vertigo - ны банға жібереді
- Қалған жетінші карта (de_ ancient) шешуші карта ретінде пайдаланылады

3.8. Матчтың жағын анықтау пышақты раундта орын алады - жеңімпаз жақты таңдап, содан соң рестарт жүргізіледі.

Во3 кезінде:

- А командасы бірінші картаны, Б командасы жақты таңдайды
- Б командасы бірінші картаны, А командасы жақты таңдайды
- Қалған картада жақты таңдау үшін пышақты раунд ойнатылады

3.9. Тактикалық үзіліс. Әр команданың ойынды бір картаға 30 секундтан 4 рет тактикалық кідіруге мүмкіндігі бар. Тактикалық кідірісті шақыру командасы - !pause. Кідіртуді алып тастау - !unpause.

3.10. Барлық матчтар кесте бойынша жүруі керек. Егер матч жоспарланған уақыттан бұрын аяқталса, келесі матчтар ASAP режимінде (бірден) өтетін болады.

3.11. Наразылық. Егер команда қарсыластардың ережелерді бұзғанына сенімді болса, ол наразылық білдіруге құқылы. Наразылық ойын барысында және матч аяқталғаннан кейін 5 минут ішінде беріледі, ол үшін [Discord](#)-та төрешіге жүгіну керек. Матч аяқталғаннан кейін 5 минут өткен соң ешқандай наразылықтар қабылданбайды. Наразылықты тек жеңілген команда бере алады. Қорлауға наразылық білдірген кезде, осы бұзушылық фактісінің скриншоты да болуы керек. Наразылыққа жауап матч аяқталғаннан кейін 10 минут ішінде қабылданады. Барлық наразылықтар



наразылық берілгеннен кейін 15 минут ішінде қаралады және төрешінің соңғы шешімі шығарылатын болады. Наразылық бойынша түпкілікті шешім талқылануға жатпайды.

3.11.1. Матч аяқталғаннан кейін команданың капитандары немесе менеджері матч аяқталғаннан кейін 10 минут бойы #НАРАЗЫЛЫҚ [Discord](#) арнасына міндетті түрде қатысуы керек.

3.12. Ойыны әділетсіз деп шағым түсірілген команда төрешінің рұқсатынсыз келесі матчты бастауға құқылы емес.

3.13. Әділетсіз ойынға күдік туындаған жағдайда, төреші ойынды тоқтатып, ойыншыны Discord қоңырауына шақыра алады. Ойыншының Discord-та QCF серверінен және ойын серверінен шығып кетуге құқығы жоқ, әйтпесе ойыншыға турнир ойындары кезінде тыйым салынған бағдарламалық жасақтаманы пайдаланғаны үшін техникалық жеңіліс пен айып тағылады.

3.14. Төреші ойын барысында ойыншыны читтер мен күдікті БЖ-ны қолдануына тексеру үшін өзінің бағдарламалық жасақтамасын пайдалануға құқылы. Ойыншы осы бағдарламалық жасақтаманы тексерістің өтуі үшін іске қосуы керек, сонымен қатар ойыншыны толық тексеру үшін төрешімен қоңырау шалысу кезінде Discord-қа экран көрсетілімін қосуы керек.

3.15. Ойыннан шеттету ережелерді бұзудың ең ауыр жағдайларында орын алады. Ойыннан шеттетілген қатысушы мен команда осы жарыста жинақталған барлық жұлде ақшасынан және осы жарыстың соңына дейін жарысқа қатысу құқығынан айырылады. Аталған жазалау әдістері бір-бірін жоққа шығармайды және турнир әкімшілігінің қалауы бойынша бірге қолданылуы мүмкін.

3.16. QCF ұйымы қосымша ескертусіз ережелерді өзгерту, жою немесе басқа жолмен өзгерту құқығын өзіне қалдырады. QCF сонымен қатар әділ бәсекелестік пен спорттық шеберлік рухын сақтап қалу үшін ережелер жинағында қарастырылмаған жағдайларда шешім қабылдау құқығын өзіне қалдырады.

3.17 Турнир ұйымдастырушысы LAN-финалға өткен қатысушыларға серіктестердің логотиптері бар арнайы мерчті ұсынады. Қатысушы оны ойындар мен фотосессиялар кезінде киюге міндеттенеді.

4. Тыйым салынған әрекеттер мен санкциялар.

4.1. Ойын барысында келесі әрекеттерге қатаң тыйым салынады және команданың шеттетілуіне әкелуі мүмкін:



- Скрипттерді қолдану.
- Ойын багтарын/қателерін пайдалану.
- Қабырға, едендер мен шатырлар арқылы (тесіп өте) жылжу. Сондай-ақ, "аспанда жүруге" тыйым салынады.
- Бомбаларды оларды минаяздандыру мүмкін болмайтындай етіп орнату. Жоғары қарай шығуға (подсадка) рұқсат етіледі, бірақ текстуралар, қабырғалар және т.б. мөлдір болатын жерлерде тыйым салынады.
- "Flash багтар"-ға тыйым салынған.
- "Пиксельмен жүруге" тыйым салынады (картаның көрінбейтін жиектерінде отыруға немесе тұруға).
- 16 биттік графикалық параметрді пайдалану.
- Ойын баспагері рұқсат етпеген және ойыншыға немесе командаға лайықсыз артықшылық бере алатын кез келген бөгде бағдарламалық жасақтама читерлік ретінде жіктеледі.
- Матчтарға қатысу үшін Steam жеке аккаунттарын бөгде адамдарға беруге тыйым салынады және дисквалификациямен жазаланады.
- Демоны жалған қолдан жасағаны немесе онымен айла-шарғылар жасағаны үшін команда техникалық жеңіліске ұшырайды немесе ойынға қатысу құқығынан айырылады.
- Скриншоттарды жалған қолдан жасауға немесе айла-шарғылар жасауға қатаң тыйым салынады

4.2. Санкциялар. Ойыншы және/немесе команда төрешінің шешімімен келесі әрекеттері үшін ойынға қатысу құқығынан айырылуы мүмкін:

- Турнир төрешісінің нұсқауларын орындаудан бас тарту.
- Ойыншыларға немесе төрешіге, егер олар ойыншының турнир ережелерін сақтауын талап етсе, қарсылық көрсету.
- Қарсыластарды, тиммейттерді және турнирдің басқа қатысушыларын, төрешілерді, комментаторларды және т.б. қорлау немесе кез-келген нәсілшіл сөздерді қолдану.



- Спорттық емес мінез-құлық көрсету (мысалы, матчтарға саботаждық жасау).
- Бүкіл команданың матчқа келмеуі. Қарсылас командасының капитанымен диалогтың растаушы скриншотын жасау керек, скриншотта уақыт көрінуі тиіс. Сондай-ақ, серверден ойыншылардың келмегенін растайтын скриншот түсіру керек.
- Төрешіні жаңылыстыру немесе алдау.
- Егер ойын барысында команда негізгі уақытта 4 (төрт) кідіріс және қосымша уақытта 2 (екі) кідіріс жасаған жағдайда - командаға ескерту беріледі. Әр кідірістің скриншоттарын ұсыну керек, ойын есебі көрінуі тиіс.

5. Трансляция.

5.1. Турнирдің ресми трансляциясы YouTube-та және VK-дегі ресми QCF тобында өтеді.

5.2. Турнирдің кез-келген матчын әкімшілік трансляциялау үшін таңдай алады. Тандалған матчтың ойыншылары трансляциядан бас тарта алмайды.

5.3. Матч ойыншылар мен стример дайын болған кезде ғана басталады. Матч мерзімінен бұрын басталған жағдайда командаға Техникалық жеңіліс берілуі мүмкін.

6. Сервер баптаулары

`mp_buytime 20`

`mp_c4timer 40`

`mp_free_armor 0`

`mp_freezetime 15`

`mp_friendlyfire 1`

`mp_halftime_duration 60`

`mp_halftime_pausetimer 0`

`mp_maxmoney 16000`



mp_maxrounds 24
mp_overtime_maxrounds 6
mp_overtime_startmoney 10000
mp_round_restart_delay 5
mp_roundtime 1.92
mp_roundtime_defuse 1.92
mp_startmoney 800

7. Тыйым салынған әрекеттер мен санкциялар.

7.1. Ойыншы және/немесе команда төрешінің шешімі бойынша келесі әрекеттері үшін QCF-тен турнирлерге қатысудан шеттетілуі немесе бұғатталуы (Бан) мүмкін:

Дисквалификация:

- Спорттық емес мінез-құлық көрсету (мысалы, матчтарға саботаждық жасау).
- Бүкіл команданың матчқа келмеуі.

Төрешінің шешімі бойынша ойыннан шеттету:

- Турнир төрешісінің нұсқауларын орындаудан бас тарту.
- Ойыншыларға немесе төрешіге, егер олар ойыншының турнир ережелерін сақтауын талап етсе, қарсылық көрсету.
- Қарсыластардың тарапына қорлайтын немесе кез-келген нәсілшіл сөздерді қолдану.
- Төрешіні жаңылыстыру немесе алдау.

QCF турнирлеріне қатысуға тыйым салу – 1 жыл:

- ұлтаралық алауыздықты, саяси немесе діни негіздегі қақтығыстарды қоздыру, кемсітушілік және т.б.
- адамдардың психикалық немесе физикалық денсаулығына теріс әсер етуі мүмкін ақпаратты насихаттау, соның ішінде өзін-өзі бұзатын немесе зиянды мінез-құлыққа арандатушылық, заңсыз әрекеттерге арандатушылық, қарақшылық контентті пайдалану, жыныстық немесе зорлық-зомбылық контентті тарату, сонымен қатар зорлық-зомбылыққа, экстремизмге және әлеуметтік әділетсіздікке шақыру.



- Артықшылыққа әділетсіз жолмен қол жеткізу үшін ойыншілік бағтарды қасақана пайдалану

QCF турнирлеріне қатысуға тыйым салу – 2 жыл:

- Алдаудың кез-келген түрлерін қолдану.
- Артықшылықтарға әділетсіз жолмен қол жеткізу мақсатында бөгде бағдарламалық жасақтаманы пайдалану және ойын файлдарын ауыстыру
- бірнеше аккаунтты пайдалану немесе аккаунттарды үшінші тұлғаларға беру.

Бұзушылықтың ауырлығына байланысты әкімшілік жаза мерзімін ұзартуға немесе тіпті өмір бойына жаза тағайындауға құқылы.

Ережелерге толықтырулар немесе өзгертулер енгізілуі мүмкін. Ережеде сипатталмаған барлық жағдайлар төрешінің қалауы бойынша түсіндіріледі





QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYŇ KUBOGI

Counter Strike 2 – Основные правила

2024 год



1. Общие положения.

1.1. Выплата призовых с турнира производится в течение 60 рабочих дней после окончания турнира. Фактическим окончанием является завершение серии турниров «QAZAQSTAN RESPUBLIKASYNYD KUBOGI».

*Любые выигрыши (кроме товара, стоимость которого не превышает 5 МРП) облагаются налогом, поэтому, согласно действующему законодательству, вы получите выигрыш за минусом ИПН, который в 2024 году составляет 10% для резидентов РК.

1.2. Участники, которые заняли призовые места, должны предоставить фотографии/сканы документов, удостоверяющих личность и лицевого счета с наименованием банка (Iban). Капитан каждой команды, которая заняла призовое место должен предоставить необходимые данные в одной папке и отправить представителю QCF на электронную почту. Если каких-либо данных не будет хватать призовые не будут выплачены всей команде. В случае, если начисление призовых нужно осуществить на третье лицо (родители для игроков младше 16 лет или на основании доверенности, заверенной нотариусом) важно предоставить сканы данного лица и заявление от участника.

1.3. К участию в турнире допускаются физические лица, являющиеся жителями Республики Казахстан (граждане РК, жители РК, имеющие вид на жительство), достигшие 14-летнего возраста.

1.4. Все расходы на транспортировку финалистов и проживание, берет на себя организатор данного мероприятия. Оплата транспортировки до места проведения финального этапа турнира, осуществляется только в пределах Республики Казахстан.

1.5. Замены. Разрешается зарегистрировать 5 (пять) игроков основного состава, и 1 (одного) игрока - запасного. При успешном проходе в следующий этап турнира состав команды должен быть неизменным. Добавление замены после начала турнира - запрещены.

1.6. Администрация турнира сохраняет за собой право дополнять и изменять настоящие правила турнира по своему усмотрению.

1.7. Команды-участники автоматически соглашаются со всеми приведенными правилами турнира. Любые споры относительно ситуаций, не указанных в правилах, будут решены судьями турнира на их усмотрение.

1.8. Никнеймы, аватарки, теги и названия команд должны быть строго в рамках цензуры и не содержать оскорбительных, провокационных слов. В противном случае



против команды/игрока могут быть применены меры, вплоть до дисквалификации с турнира.

1.9. Итоговые решения выносятся судьейской комиссией и могут быть обжалованы в чате [Discord](#). Окончательное решение судьи обжалованию не подлежит.

1.10. Во время проведения турнира администрация является создателем новостей и видео. Команды, которые участвуют в турнире, дают право использовать их логотип, фотографии и информацию об игроках для создания обзоров и прочего контента.

1.11. Коммуникация. Капитан каждой команды должен находиться в [Discord](#) сервере и не выходить из него до окончания турнира. Все организационные, а также спорные вопросы решаются в [Discord](#) с судьей турнира посредством сообщений. Со стороны команды коммуникацию по организации матчей и спорным ситуациям ведёт исключительно капитан, либо менеджер, либо тренер команды. Для максимально оперативного решения ситуации описание проблемы должно быть построено конструктивно, в одном сообщении, со ссылкой на матч и/или команду, в зависимости от самой проблемы.

1.11.1. Если будет обнаружен игрок с VAC-Ban'ом - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

1.11.2. В случае обнаружения команды, нарушившей какое-либо из правил на любом этапе турнира, все предыдущие матчи с участием этой команды переигровке не подлежат.

1.11.3 К участию в турнире допускаются игроки, у которых приобретен статус Prime.

1.12. Игроки, когда-либо получавшие бан за использование сторонних программ (читов) на игровых платформах ESEA и Faceit не допускаются к участию в турнире. Если будет обнаружен игрок с баном на сторонних игровых платформах - игрок будет дисквалифицирован с турнира, а команда получит техническое поражение.

1.13. Все жалобы должны иметь доказательную базу. В частности, нужно использовать скриншоты. Жалобы без скриншотов не принимаются.

2. Информация о турнире.

2.1. Турнир разделен на 3 этапа - Онлайн квалификации (1-ый этап), Стадия плей-офф (2-й этап), LAN- финал (3-й этап).



2.1.1. Этап №1 – онлайн квалификации. На протяжении всего этапа будут проведены 2 отдельные квалификации. Формат: Single Elimination, система: Bo1, полуфинал квалификации Bo1. Отборочные состоят из независимых квалификаций. По итогам 2 (двух) квалификаций, определяются 4 сильнейшие команды, которые пройдут во второй этап.

2.1.2. Этап №2 – Стадия плей-офф. Лучшие 4 команды по итогам онлайн квалификаций будут посеяны случайным образом. Игры пройдут в формате Bo1, Round Robin.

2.1.3. В случае одинакового количества выигранных матчей, победитель будет выявлен по количеству выигранных раундов.

2.1.4. В случае одинаковой разницы между выигранными и проигранными раундами, по личным встречам.

2.1.5. В случае отмены или неявки на матч команда будет оштрафована и забанена сроком на 6 месяцев от всех турниров QCF, если команда пропустила первый назначенный матч, команда так же не будет допущена до турнира.

2.1.6. В случае отмены и неявки на матч противоположной команде будет засчитано 1 (одно) очко за победу.

2.1.7. Этап №3 - LAN-финал. Лучшие 2 команды по итогам финала квалификации сразятся за титул чемпиона в формате Bo3.

3. Проведение матча.

3.1. Организаторы турнира предоставляют сервера для проведения матчей. Необходимо зарегистрироваться на сайте esports-cup.qcf.kz.

3.1.1. Чтобы начать матч все игроки должны написать в общий чат !ready.

3.1.2. Чтобы поставить матч на тактическую паузу необходимо написать в общий чат !pause.

3.1.3. Чтобы снять матч с паузы необходимо написать обеим командам в общий чат !unpause.

3.1.4. Если произошли технические проблемы после начала раунда капитаны обеих команд должны написать в общий чат !tech, после решения технических проблем для



продолжения матча необходимо написать в общий чат !unpause. Техническая пауза может продолжаться не более 10 минут.

3.1.5. Команды для выбора стороны после ножевого раунда - !stay: остаться за сторону после ножевого раунда, !switch: переключение стороны после ножевого раунда.

3.2. Официальная локация игровых серверов открытых онлайн квалификаций - Казахстан.

3.4. Явка на сервер. Команды должны явиться на матч в указанное время. Допускаются опоздания команд не более 15 минут. В случае неявки двух и более игроков одной из команд в течение 15 минут после начала матча, команда в которой не явились два или более игроков получает техническое поражение. Необходимо сделать подтверждающий скриншот диалога с капитаном вражеской команды, на скриншоте должно быть видно время. Также необходимо сделать скриншот с сервера, подтверждающий неявку игроков.

3.4.1. В случае неявки команды на первый матч при групповом этапе (Формат – Swiss или Round Robin) команда будет дисквалифицирована с турнира.

3.5. Замены во время матча разрешены, если запасной игрок был заранее зарегистрирован в составе команды и указан в заявке (максимум один игрок из замены).

3.6. Список официальных карт турнира: de_inferno, de_mirage, de_ancient, de_nuke, de_dust2, de_anubis, de_vertigo

3.7. Порядок определения карт. Игровая карта определяется методом вычеркивания перед началом матча. Порядок вычеркивания определяется случайно или команда, находящаяся выше по сетке, вычеркивает карту первой, затем карту вычеркивает другая команда и так по очереди.

Пример порядка вычеркивания карт для серии Bo1:

- Команда А банит de_inferno
- Команда В банит de_nuke
- Команда А банит de_mirage
- Команда В банит de_dust2
- Команда А банит de_anubis



- Команда В банит de_ vertigo

В итоге матч проходит на карте de_ ancient

Пример порядка вычеркивания карт для серии Во3:

- Команда А банит de_ inferno
- Команда Б банит de_ nuke
- Команда А пикает de_ mirage
- Команда Б пикает de_ dust2
- Команда А банит de_ anubis
- Команда Б банит de_ vertigo
- Оставшаяся седьмая карта (de_ ancient) используется в качестве решающей карты

3.8. Определение стороны матча происходит на ножевом раунде - победитель выбирает сторону, после чего производится рестарт.

При Во3:

- Команда А выбирает первую карту, Команда Б выбирает сторону
- Команда Б выбирает первую карту, Команда А выбирает сторону
- На оставшейся карте играется ножевой раунд за выбор стороны

3.9. Tактическая пауза. Каждая команда имеет возможность поставить игру на тактическую паузу 4 раза по 30 секунд за одну карту. Команда для вызова тактической паузы - !raise. Снятие паузы - !unpause.

3.10. Все матчи должны следовать по расписанию. Если матч закончился раньше запланированного времени, то следующие матчи будут проходить в режиме ASAP (как только так сразу).

3.11. Протест. В случае если команда уверена в нарушении правил оппонентами, она вправе подать протест. Протест подаётся во время игры и в течении 5 минут после завершения матча, для этого обратитесь к судье в [Discord](#). По истечению 5 минут после окончания матча любые протесты приниматься не будут. Протест может подать только проигравшая команда. При подаче протеста на оскорбление, также должен присутствовать скриншот факта данного нарушения. Ответ на протест принимается в



течение 10 минут после завершения матча. Все протесты будут рассмотрены в течение 15 минут после подачи протеста и вынесено окончательное решение судьи. Окончательное решение по протесту не подлежит обсуждению.

3.11.1. По окончании матча капитанам или менеджеру команды обязательно присутствовать в [Discord](#) канале - #ПРОТЕСТ, на протяжении 10 минут, после окончания матча.

3.12. Команда, к которой были предъявлены претензии в нечестной игре, не имеет права начать следующий матч, без разрешения судьи.

3.13. Судья может остановить игру в случае появления подозрений в нечестной игре и вызвать игрока на звонок в Discord. Игрок не имеет права покидать сервер QCF в Discord и игровой сервер, иначе игроку будет присуждено техническое поражение и обвинение в использовании запрещенного ПО во время турнирных игр.

3.14. Судья имеет право воспользоваться своим программным обеспечением для проверки игрока на читы и подозрительное ПО во время игры. Игрок обязан запустить данное программное обеспечение для проверки, а также включить демонстрацию экрана в Discord во время звонка с судьей для полной проверки игрока.

3.15. Дисквалификация произойдет в самых серьезных случаях нарушения правил. Дисквалифицированный участник и команда лишается всех призовых денег, накопленных за данное соревнование, и получает бан до конца этого соревнования. Перечисленные способы наказания не являются взаимоисключающими и могут применяться в комбинации по усмотрению администрации турнира.

3.16. Организация QCF оставляет за собой право изменять, удалять или иным образом изменять правила без дополнительного уведомления. QCF также оставляет за собой право выносить решения в случаях, не предусмотренных сводом правил, чтобы сохранить дух честной конкуренции и спортивного мастерства.

3.17 Организатор турнира предоставляет участникам, прошедших на LAN-финал специальный мерч с логотипами партнеров. Участник обязуется его надевать во время игр и фотосессий.

4. Запрещенные действия и санкции.

4.1. Следующие действия строго запрещены во время игры и могут привести к дисквалификации команды:



- Использование скриптов.
- Использование багов/ошибок игры.
- Перемещение сквозь стены, этажи и крыши. Также запрещено "хождение по небу".
- Установка бомб таким образом, чтобы их невозможно было разминировать. Подсадки разрешены, однако запрещены в те места, где текстуры, стены и т.п. становятся прозрачными.
- "Flash баги" запрещены.
- "Хождение по пикселям" запрещено (сидеть или стоять на невидимых краях карты).
- Использование 16-битной настройки графики.
- Любое стороннее программное обеспечение, которое не разрешено издателем игры и может дать незаслуженное преимущество игроку, или команды, классифицируются как читерство.
- Запрещена передача личных аккаунтов Steam для участия в матчах сторонним лицам и карается дисквалификацией.
- За подделку или манипуляцию с демо команда получает техническое поражение или дисквалификацию.
- Подделка или манипуляции со скриншотами строго запрещены

4.2. Санкции. Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию за следующие действия:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников или же любые расистские высказывания, тиммейтов и других участников турнира, судей, комментаторов и проч.
- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).



- Неявка на матч всей команды. Необходимо сделать подтверждающий скриншот диалога с капитаном вражеской команды, на скриншоте должно быть видно время. Также необходимо сделать скриншот с сервера, подтверждающий неявку игроков.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.
- В случае, если во время игрового процесса команда поставила более 4 (четырёх) пауз в основное время и 2 (двух) пауз в дополнительное время - команде выдается предупреждение. Необходимо предоставить скриншоты каждой паузы, счет игры должен быть виден.

5. Трансляция.

5.1. Официальная трансляция турнира проходит на YouTube- и в официальной группе QCF в VK.

5.2. Любой матч турнира может быть выбран администрацией для трансляции. Игроки выбранного матча не могут отказаться от трансляции.

5.3. Матч начинается только при готовности игроков и стримера. В случае преждевременного начала матча команде может быть выдано Техническое поражение.

6. Настройки сервера

mp_buytime 20

mp_c4timer 40

mp_free_armor 0

mp_freezetime 15

mp_friendlyfire 1

mp_halftime_duration 60

mp_halftime_pausetimer 0

mp_maxmoney 16000



mp_maxrounds 24
mp_overtime_maxrounds 6
mp_overtime_startmoney 10000
mp_round_restart_delay 5
mp_roundtime 1.92
mp_roundtime_defuse 1.92
mp_startmoney 800

7. Запрещенные действия и санкции.

7.1. Игрок и/или команда могут по решению судьи получить дисквалификацию или блокировку на участие в турнирах от QCF (Бан) за следующие действия:

Дисквалификация:

- Неспортивное поведение (например, саботирование матчей).
- Неявка на матч всей команды.

Дисквалификация по решению судьи:

- Отказ следовать инструкциям судьи турнира.
- Возражение игрокам или судье, если они требуют соблюдение игроком правил турнира.
- Оскорбления в адрес противников или же любые расистские высказывания.
- Ввод в заблуждение или обман судьи.

Бан на участие в турнирах QCF – 1 год:

- разжигание межнациональной розни, конфликтов на политической или религиозной почве, дискриминация и т.п.
- пропаганда информации, которая может негативно влиять на психическое или физическое здоровье людей, включая подстрекательство к саморазрушительному или вредоносному поведению, подстрекательство к незаконной деятельности, использование пиратского контента, распространение сексуального или насильственного контента, а также призывы к насилию, экстремизму и социальной несправедливости.



- Намеренное использование внутриигровых багов для получения нечестного преимущества

Бан на участие в турнирах QCF – 2 года:

- Использование любых видов читов.
- Использование стороннего программного обеспечения и замена игровых файлов, для получения нечестного преимущества
- использование нескольких аккаунтов или передача аккаунтов третьим лицам.

В зависимости от серьезности нарушения администрация вправе увеличить срок наказания или даже назначить пожизненное наказание.

Правила могут быть дополнены или же изменены. Все ситуации, не описанные в правилах, будут трактоваться на усмотрение судьи

